

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA ASCSCREENPRINTING

DICKY HERMANTO¹

¹Universitas Dian Nuswantoro, Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi
Jl. Tandra Dalam VI No 27 Semarang Utara RT 06 RW 09 Kelurahan Kuningan, 082226858070
E-mail : Kamersnatural@gmail.com¹

Abstrak

ASCScreenPrinting merupakan sebuah unit usaha yang bergerak di bidang penjualan dan jasa yang berkaitan dengan fashion. Pada dasarnya ASCScreenPrinting telah memiliki banyak pelanggan. Namun meski begitu kebanyakan dari pelanggan – pelanggan tersebut adalah pelanggan yang berada di daerah yang tidak jauh dari ASCScreenPrinting. Hal ini dikatakan kurang efektif dan efisien, karena tidak memaksimalkan dalam mengembangkan media penjualan dan promosi. Selain itu, minimnya perusahaan dalam memanfaatkan teknologi membuat perusahaan kurang memberikan kemudahan kepada pelanggan, baik dalam pemberian informasi maupun penjualan. Sehingga hal tersebut membuat peluang untuk mendapatkan pelanggan yang lebih banyak menjadi berkurang. Oleh karena itu dibutuhkan sistem informasi penjualan berbasis web secara online pada ASCScreenPrinting, yang mana diharapkan dapat membantu permasalahan yang terjadi pada sistem informasi penjualan yang ada di ASCScreenPrinting dan penunjang pemasaran dalam bentuk yang lainnya guna memudahkan para pelaku pemasaran dalam pencapaian targetnya. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode waterfall model yang meliputi komunikasi perencanaan, permodelan, konstruksi, pengujian, dan pemeliharaan. Dengan menggunakan permodelan UML (Unified Modelling Language). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi penjualan berbasis E-Commerce yang dapat menangani transaksi – transaksi penjualan dan sebagai media promosi yang dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat dalam membantu proses pengambilan keputusan bagi pihak manajemen secara lebih baik lagi.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, E-Commerce, UML, ASCScreenPrinting

Abstract

ASCScreenPrinting is a business unit engaged in the sales and services related to fashion. Basically ASCScreenPrinting have had many customers. But even so the majority of the customers is a customer who is in an area not far from ASCScreenPrinting. It is said to be less effective and efficient, because it does not maximize in developing sales and promotional media. In addition, the lack of company in using technology make the company less provide convenience to customers, both in the provision of information and sales. So that it makes the opportunity to get more customers to be reduced. Therefore, it needs a web-based information systems sales online at ASCScreenPrinting, which is expected to help the problems that occur on the existing information systems in ASCScreenPrinting sales and marketing support in the form of other actors in order to facilitate the marketing in the achievement of the target. The method used in this thesis is the waterfall method models that include communication planning, modeling, construction, testing, and maintenance. Modeling using UML (Unified Modeling Language). Results from this study is an information system based E-Commerce sales can handle the transaction - the sale transaction and a media campaign can produce information that is fast, precise, and accurate in helping the decision-making process for the management better again.

Keywords: Information Systems, Sales, E-Commerce, UML, ASCScreenPrinting

1. PENDAHULUAN

ASCScreenPrinting merupakan sebuah unit usaha yang bergerak di bidang penjualan dan jasa yang berkaitan dengan fashion, seperti kaos, jaket, polo shirt, packaging, totebag, dan berbagai macam merchandise. Pada dasarnya ASCScreenPrinting telah memiliki banyak pelanggan. Namun meski begitu kebanyakan dari pelanggan – pelanggan tersebut adalah pelanggan yang berada di daerah yang tidak jauh dari ASCScreenPrinting. Hal ini dikatakan kurang efektif dan efisien, karena tidak memaksimalkan dalam mengembangkan media penjualan dan promosi.

Dengan semakin berkembang pesatnya teknologi pada zaman sekarang, hal tersebut dirasa kurang, karena tidak semua kalangan dapat menerima informasi. Informasi hanya sampai pada wilayah tertentu saja. Selain itu, pelanggan yang ingin membeli produk / jasa harus datang ketempat langsung. Hal tersebut sangat berkaitan dengan hasil penjualan. Karena kurang memberikan kemudahan kepada pelanggan, baik dalam pemberian informasi maupun penjualan. Sehingga hal tersebut membuat peluang untuk mendapatkan pelanggan yang lebih banyak menjadi berkurang.

Berdasarkan pertimbangan tersebut penulis ingin memberikan solusi untuk membuat suatu sistem informasi penjualan berbasis web secara online pada ASCScreenPrinting. Adapun sistem yang akan dibuat yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dimana aplikasi ini lebih mudah dalam penggunaannya dan menggunakan MySql untuk mengelola databasenya. sistem yang diusulkan tersebut diharapkan dapat membantu permasalahan yang terjadi pada sistem informasi penjualan yang ada di ASCScreenPrinting dan penunjang pemasaran dalam bentuk yang lainnya guna memudahkan para pelaku pemasaran dalam pencapaian targetnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Penjualan

Secara umum penjualan dapat dibagi dua yaitu penjualan tunai dan penjualan kredit. Penjualan tunai terjadi apabila pengiriman barang diikuti dengan adanya penyerahan uang tunai sepenuhnya atau pembayaran kontan oleh pembeli. Sedangkan penjualan kredit terjadi apabila pelanggan meminta tenggang waktu atau perusahaan memberikan tenggang waktu antara penyerahan barang dengan penerimaan pembayaran.

Pengertian penjualan menurut Henry Simamora (2000:24) Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa. [1]

2.2 Definisi Sistem

Tata Sutabri (2012:10)[5]Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain, dan terpadu.

2.3 Definisi Informasi

Berikut ini beberapa pendapat mengenai definisi informasi:

1. Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima Sutarman(2012:14)[6].
2. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna atau lebih berarti bagi yang menerimanya. (Hidayat, 2009:10)[7].

3. Informasi adalah data yang sudah mengalami pemrosesan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan oleh pengunanya dalam membuat keputusan. (Sarosa, 2009:12)[10].

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa “Informasi adalah data yang sudah diolah sehingga mempunyai arti untuk dapat digunakan dalam membuat keputusan”.

2.4 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem yang dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memperoses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi). Sutarman (2012:13)[8].

2.5 UML (Unified Modelling Language)

Menurut Nugroho (2009 : 6)[11], “UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek).” Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

Diagram – Diagram UML :

1. Use Case Diagram
Alat komunikasi tingkat tinggi untuk mewakili persyaratan sistem. Diagram menunjukkan interaksi antara pengguna dan entitas eksternal lainnya dengan sistem yang sedang dikembangkan.
2. Activity Diagram
Menangkap alur dari sebuah sistem, termasuk tindakan utama dan poin

keputusan. Diagram ini berguna untuk mendokumentasikan proses bisnis.

3. Class Diagram

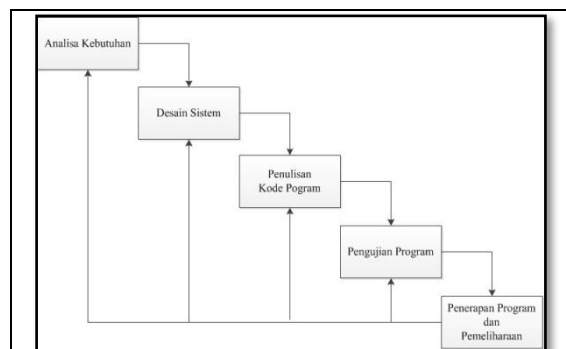
Class diagram menggambarkan struktur statis dari kelas dalam sistem anda dan menggambarkan atribut, operasi dan hubungan antara kelas.

4. Sequence Diagram

Sequence diagram secara khusus menjabarkan sebuah Use Case. Diagram ini menunjukkan sejumlah objek dan pesan yang melewati suatu objek

2.6 Waterfall Process Model

Waterfall Process Model merupakan model pengembangan sistem yang sistematis dan sekuensial dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem diseluruh tahapan seperti analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktifitas – aktifitas seperti rekayasa dan pemodelan sistem informasi, analisis kebutuhan, desain, *coding*, pemeliharaan, dan pengujian [10].



Gambar 2.1 : Model Waterfall
Sumber Abdul Kadir [4]

2.7 Konsep Dasar Database

Menurut Anhar (2010:45)[13], “Database adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisi data dan merupakan kumpulan dari field atau kolom.

Struktur file yang menyusun sebuah database adalah Data Record dan Field”.

Jenis Database yang digunakan :

1. Appserv
2. Apache
3. PhpMyAdmin
4. MySQL

2.8 WWW (World Wide Web)

Menurut Kustiyahningsih (2011:113)[15], “Web adalah layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet”. Browser adalah perangkat lunak untuk mengakses halaman web seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Safari, dan lain-lain.

2.9 Adobe Dreamweaver

Menurut Wahana Komputer (2010:2)[20], “Adobe Dreamweaver merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk membangun sebuah website, baik secara grafis maupun dengan menuliskan kode sumber secara langsung”.

2.10 Xampp for Windows

Menurut Bunafit Nugroho [11] Xampp merupakan paket PHP yang berbasis open source yang dikembangkan oleh sebuah komunitas open source.

Software XAMPP versi ini terdiri atas:

1. Apache versi 2.0.54
 2. MySQL versi 4.1.12
 3. PHP versi 5.0.4
- phpMyAdmin versi 2.6.2-p11 dan lain-lain

2.11 Konsep Dasar Pembuatan Web

1. Penulisan Definisi HTML
Menurut Sibero (2012:19)[17], “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web”.
2. Definisi PHP
Menurut Sibero (2012:49)[17], “PHP (*Personal Home Page*) adalah pemograman (*interpreter*) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan”.
3. Koneksi Database PHP
Koneksi dari bahasa pemrograman web (baca: PHP) yang Anda gunakan ke MySQL database menjadi langkah yang penting dilakukan. Berikut syntax untuk melakukan koneksi ke MySQL database dari PHP:
mysql_connect(“namahost”, “mysql_username_yang_digunakan”, “password_dari_username”);
4. Koneksi PHP Pada Database
Konektivitas PHP pada database menggunakan script PHP yang diletakkan di server dan diterjemahkan oleh web browser terlebih dahulu kemudian hasil terjemahan tersebut dikirim ke browser client. Bahasa pemrograman PHP memiliki kesamaan dengan bahasa ASP (*Active Server Page*), Cold Fusion, JSP (*Java server Page*), ataupun PERL (*Practical Extraction and Report Language*).
5. Java script
Menurut Kustiyahningsih (2011:65)[15], Java script adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip berjalan pada suatu dokumen HTML. Bahasa ini adalah bahasa pemograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa HTML dengan mengizinkan pengeksekusian perintah-perintah di sisi user artinya di sisi browser bukan di sisi server web. Java Script adalah bahasa yang “case sensitive” artinya membedakan penamaan variabel dan fungsi yang

menggunakan huruf besar dan huruf kecil, contoh variabel atau fungsi dengan nama TEST berbeda dengan variable dengan nama test dan setiap intruksi diakhiri dengan karakter titik koma (;).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam menjalankan perangkat lunak ini ada beberapa hal yang harus dipenuhi agar sistem berjalan dengan baik. Oleh karena itu pemilihan komponen-komponen pendukung dalam penerapan perangkat lunak ini perlu kita perhatikan, berikut kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan digunakan.

Kebutuhan Software

Agar komputer bisa berfungsi sebagaimana mestinya, perlu didukung oleh perangkat yang memadai yaitu:

1. Bahasa Pemrograman
Bahasa pemrograman dalam web adalah PHP.
2. Software aplikasi
Software aplikasi digunakan untuk mendukung bagian – bagian lain diluar penanganan sistem, misalnya Google Chrome, MySQL, PHP 5, XAMPP Server.

Kebutuhan Hardware

Spesifikasi hardware atau perangkat keras yang digunakan penyusun untuk sistem informasi persediaan barang di Knk Koffee Resource adalah:

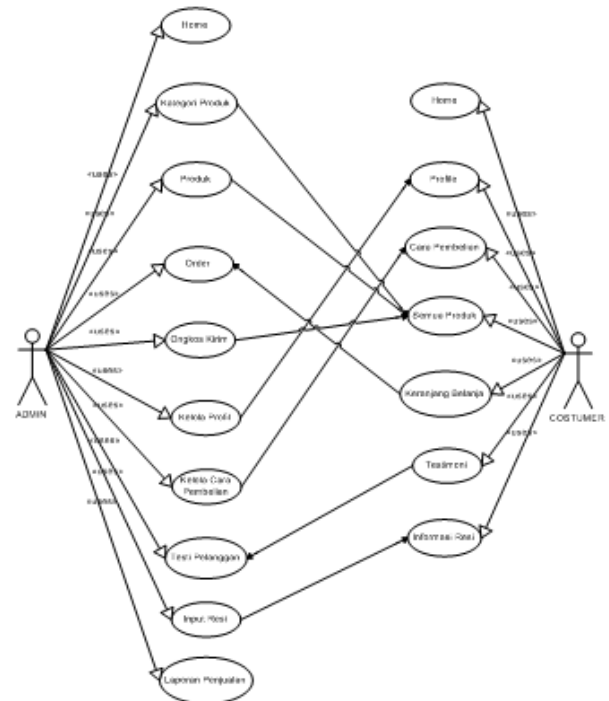
1. CPU Intel Core 2 Duo.
2. Memory DDR III 2 GB.
3. Hardisk 80 GB.
4. VGA On Board.
5. DVD.

Untuk mengakses atau menjalankan system ini tidak perlu dibutuhkan spesifikasi yang sangat bagus, yang

terpenting bisa terhubung dengan internet dan mempunyai browser untuk mengaksesnya.

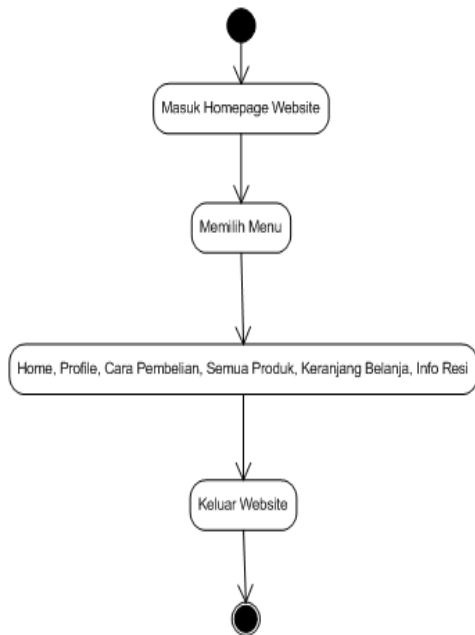
3.2 Perancangan Sistem

1. Use Case Diagram :

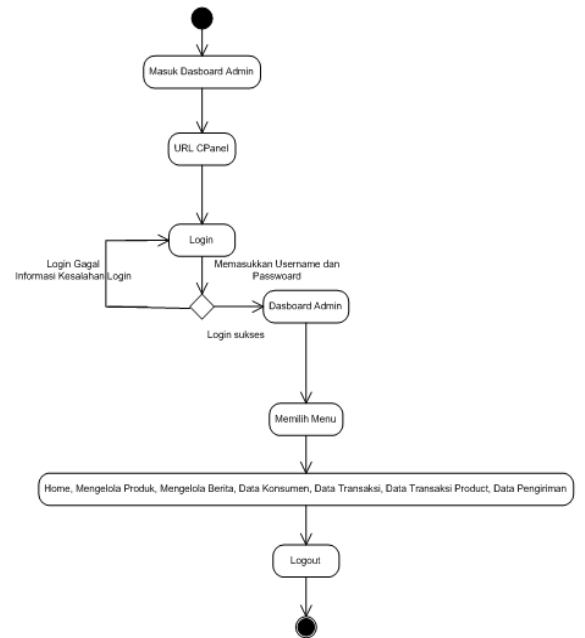


Gambar 4.2 : Use Case Diagram Customer and Admin

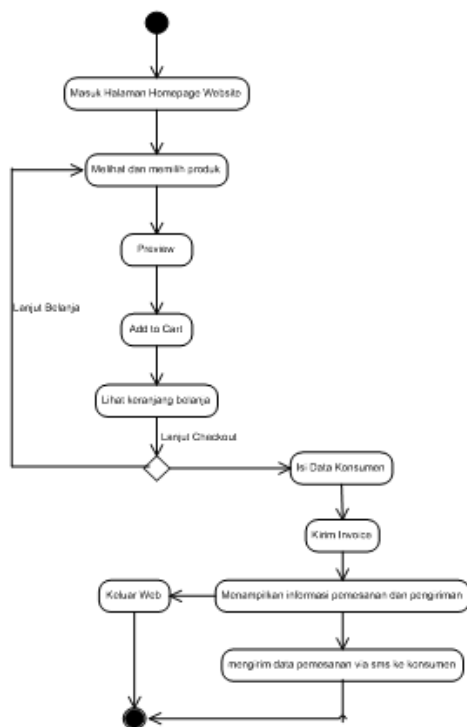
2. Activity Diagram :



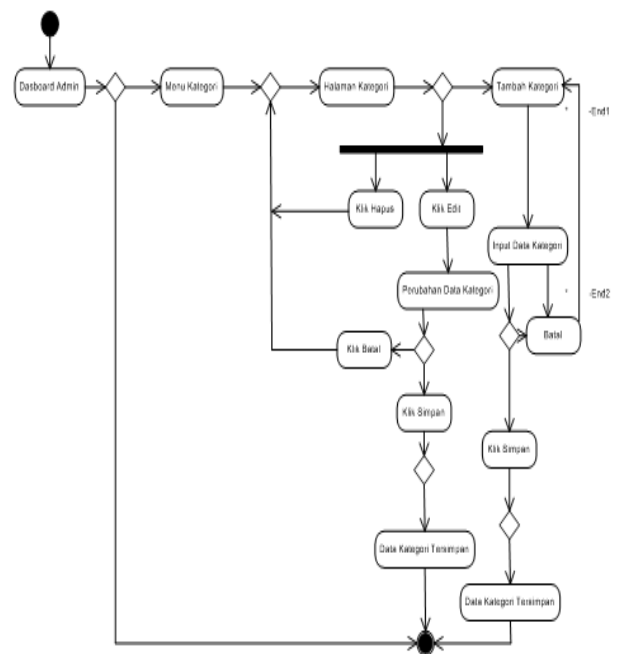
Gambar 4.3: Activity Diagram Menu Pengunjung / Customer



Gambar 4.5: Activity Diagram Login Administrator



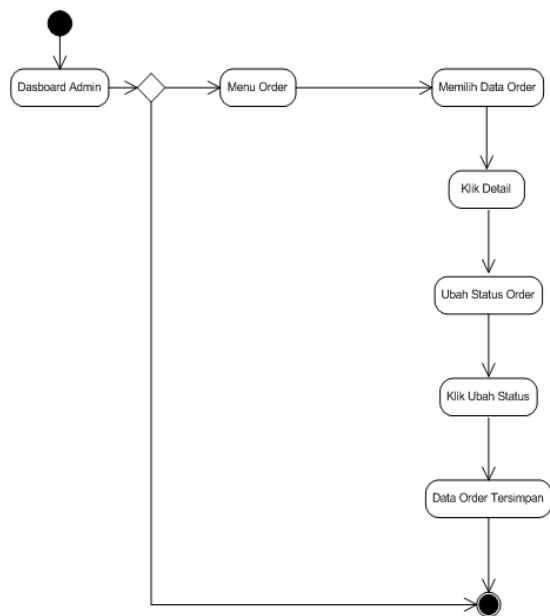
Gambar 4.4 : Activity Diagram Order Customer



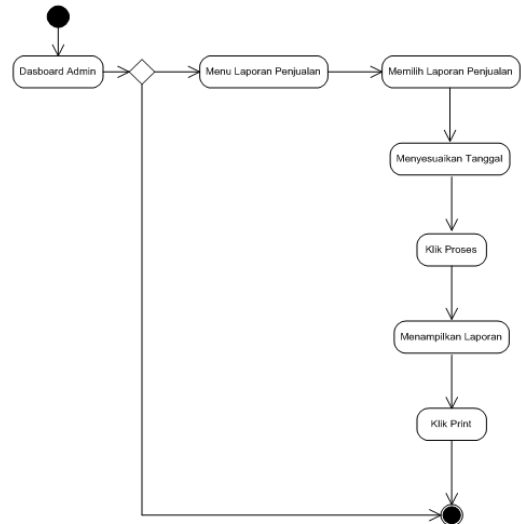
Gambar 4.6 : Activity Diagram Kategori



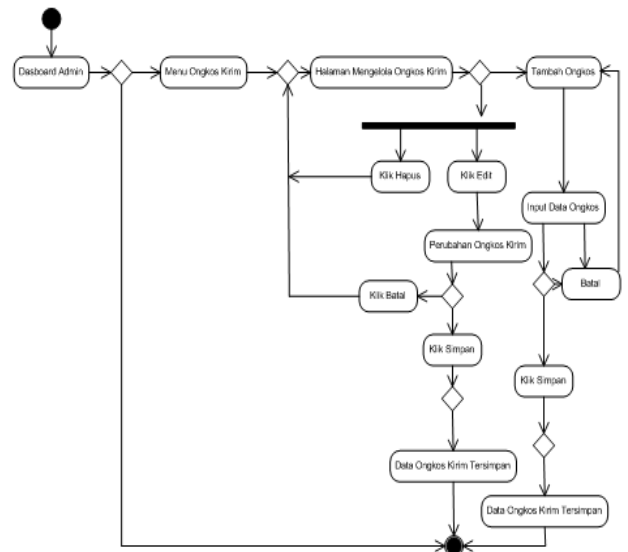
Gambar 4.7 : Activity Diagram Produk



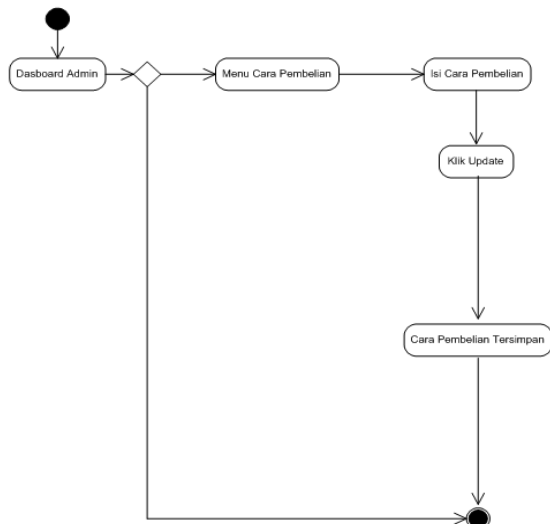
Gambar 4.8 : Activity Diagram Order



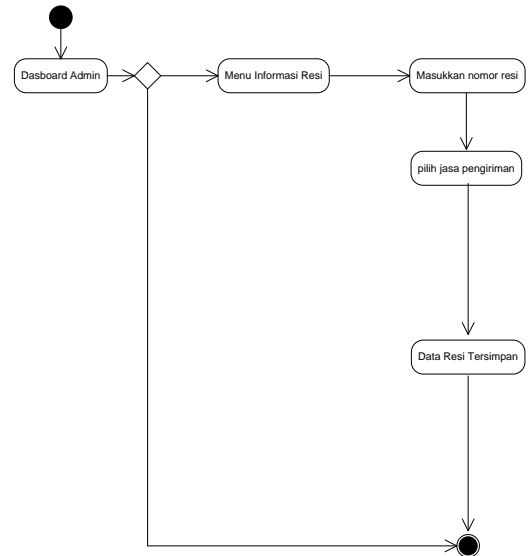
Gambar 4.9 : Activity Diagram Laporan Penjualan



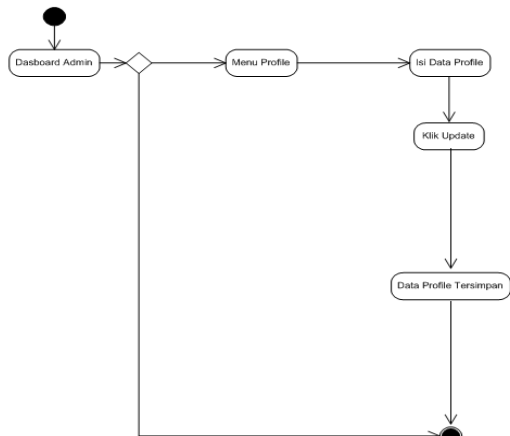
Gambar 4.10 : Activity Diagram Ongkos Kirim



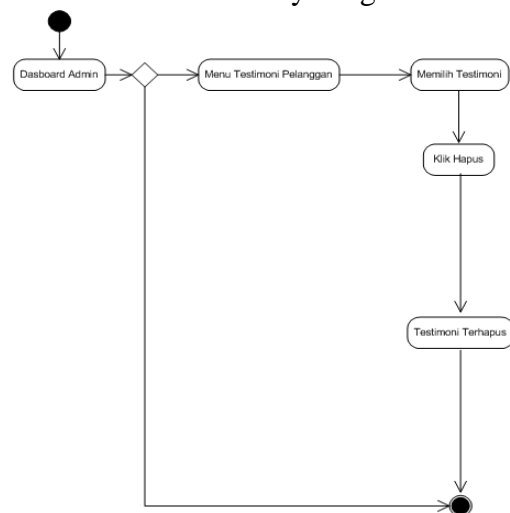
Gambar 4.11 : Activity Diagram Cara Pembelian



Gambar 4.14 : Activity Diagram Informasi Resi Pembelian

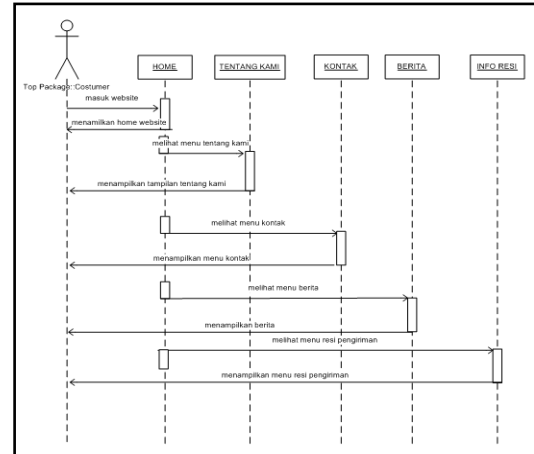


Gambar 4.12 : Activity Diagram Profil

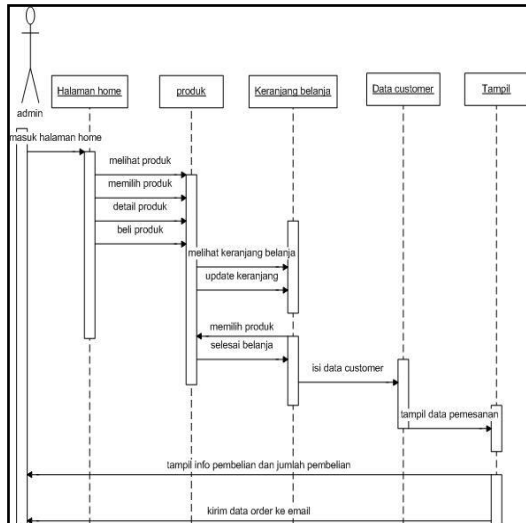


Gambar 4.13 : Activity Diagram Hubungi Kami

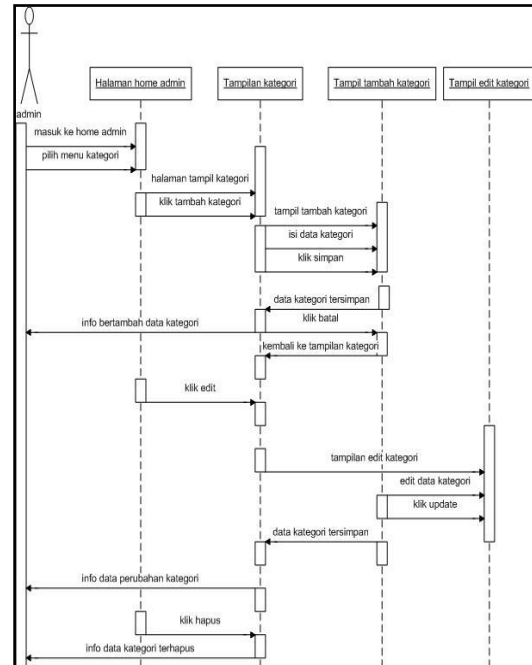
3. Sequence Diagram :



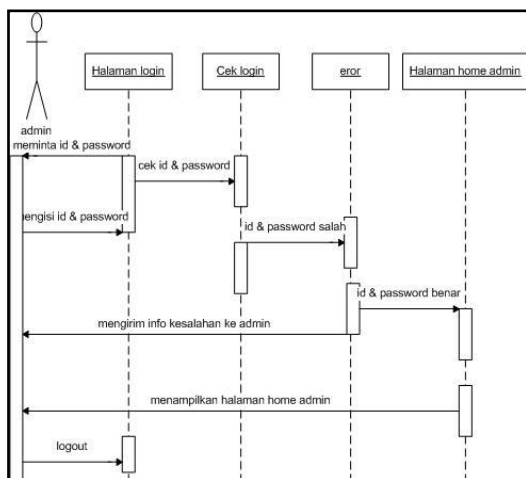
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Customer



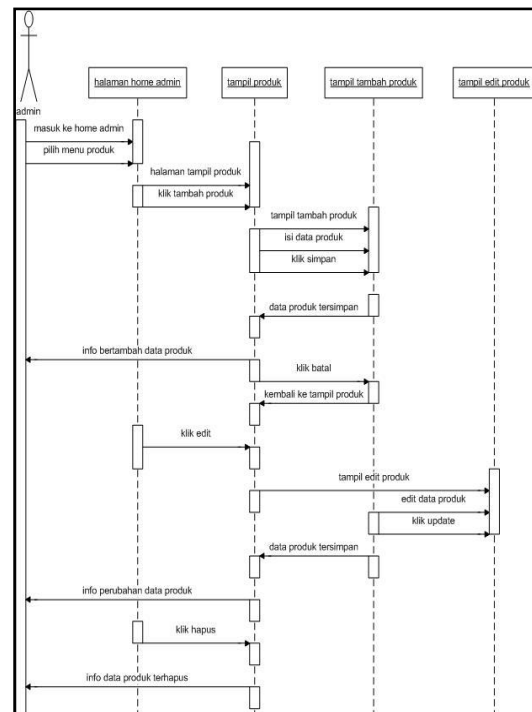
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Order Customer



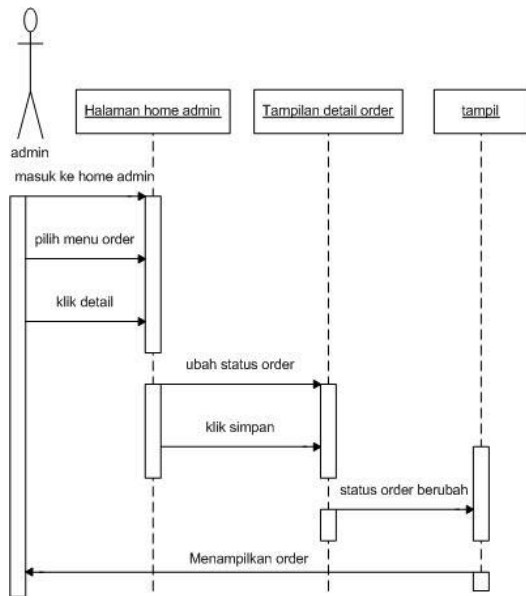
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Tambah Kategori



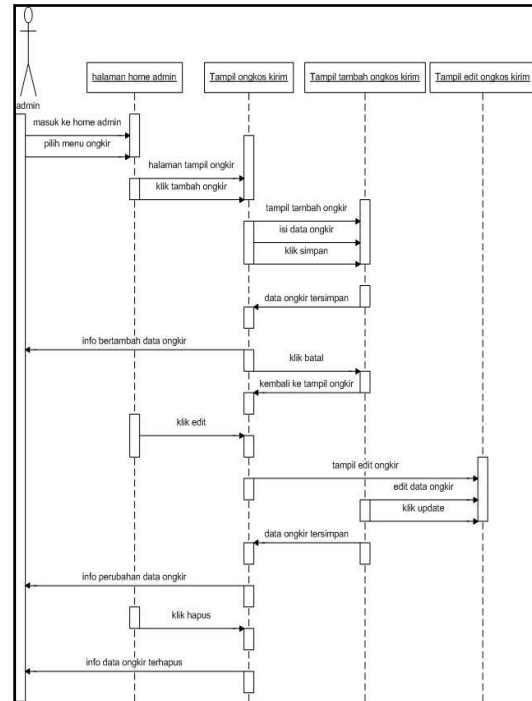
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Login Admin



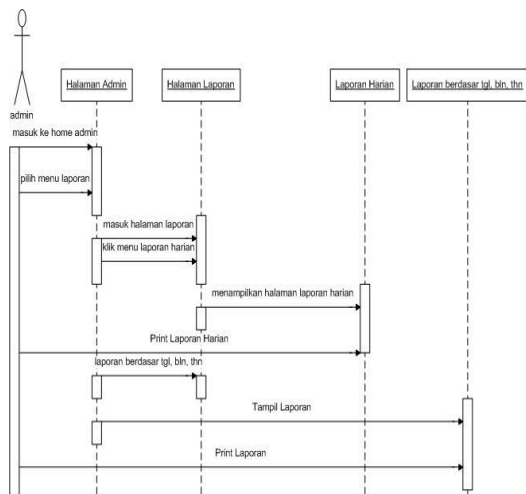
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Tambah Produk



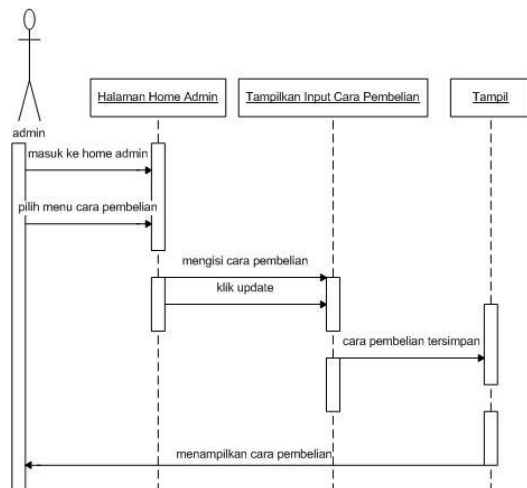
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Order



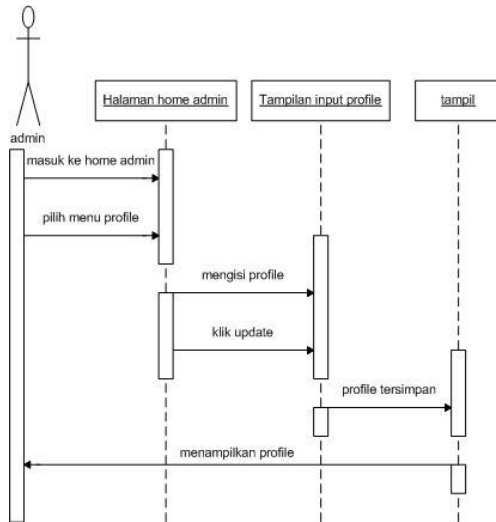
Gambar 4.22: Sequence Diagram Ongkos Kirim



Gambar 4.21: Sequence Diagram Laporan Penjualan

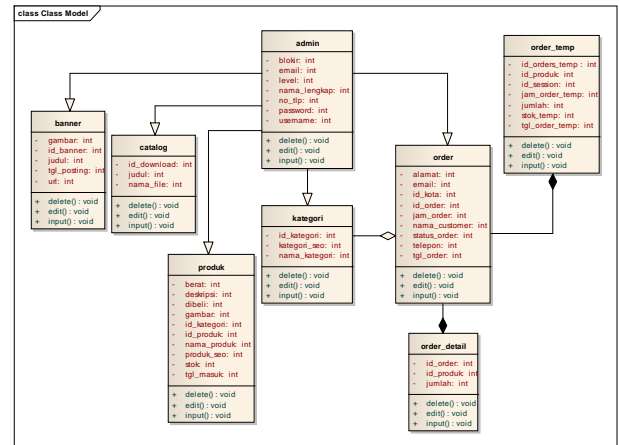


Gambar 4.23 : Sequence Diagram Cara Pembelian



Gambar 4.24 : Squence Diagram Profile

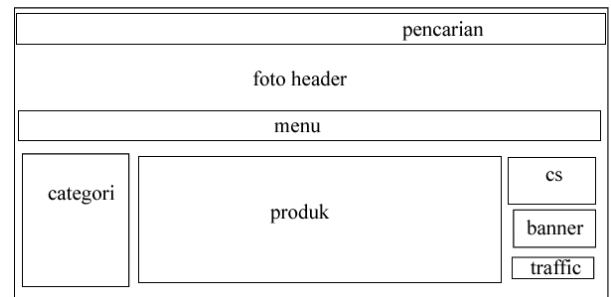
4. Class Diagram :



Gambar 4.26 : Class Diagram

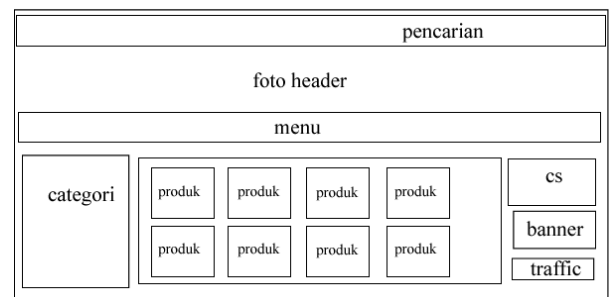
3.3 Implementasi Sistem

1. Halaman Home

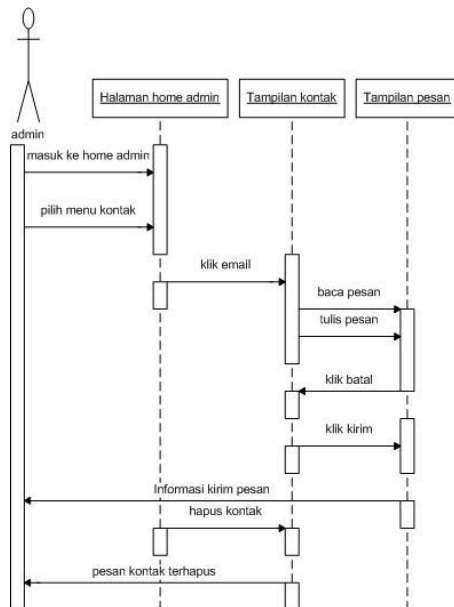


Gambar 4.27 : Halaman Home

2. Desain All Produk



Gambar 4.28 : Desain All Produk



Gambar 4.25 : Squence Diagram Testimoni

3. Desain Halaman Keranjang Belanja

The wireframe shows a page layout for a shopping cart. At the top is a search bar labeled 'pencarian'. Below it is a header area labeled 'foto header'. A navigation menu labeled 'menu' is positioned below the header. On the left side, there is a 'kategori' (category) sidebar. The main content area is titled 'keranjang belanja' (shopping cart) and contains a table with columns: 'no.' (number), 'nama' (name), 'jumlah' (quantity), and 'harga' (price). Below the table are buttons for 'lanjut belanja' (continue shopping), 'total', and 'checkout'. On the right side of the main area, there are three stacked buttons: 'CS', 'banner', and 'traffic'.

Gambar 4.29 : Desain Halaman Keranjang Belanja

4. Desain Halaman Login Administrator

The wireframe shows an administrator login page. At the top, it is titled 'Login Administrator'. Below the title, there is a box labeled 'Gambar' (Image) on the left. To the right of the image box are two input fields: 'username' with the placeholder text 'XXXXXXXXXX' and 'password' with the placeholder text 'XXXXXXXXXX'. Below these fields is a 'login' button.

Gambar 4.30 : Desain Halaman Login Administrator

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka hasil dari pengamatan ini dapat disimpulkan bahwa telah dirancang dan diimplementasikan sistem penjualan online berbasis e-commerce pada usaha ASCscreenprinting. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web menggunakan PHP dan MySQL ini diharapkan dapat memberi kemudahan tidak hanya disisi pengguna *user front end* atau customer tetapi juga memberikan kemudahan disisi *user back end* atau administrator. Disisi pengunjung juga sudah tercukupi dalam

pembuatan Sistem Informasi ini. Pembelian produk lebih mudah karena customer tidak perlu datang ke toko dan dapat melakukan proses-proses pembayaran dapat melalui transfer via bank.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Henry Simamora, 2000 , Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis, Jakarta : Salemba empat.
- [2] Henry Simamora, 2000 , Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis, Jakarta : Salemba empat.
- [3] Kadir, Abdul. 2009. "Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Database MySQL". Yogyakarta: Andi Offset.
- [4] Sutabri, Tata. 2012. "Konsep Sistem Informasi". Yogyakarta: Andi Offset.
- [5] Sutarman. 2012. "Pengantar Teknologi Informasi". Jakarta: Bumi Aksara
- [6] Hidayat, Deddy. 2010. "Definisi Sistem" Tangerang: Jurnal Cyber Raharja
- [7] Mustakini, Jogiyo Hartono. 2009. "Sistem Informasi Teknologi". Yogyakarta: AndiOffset
- [8] Herlawati, Prabowo Pudjo Widodo. 2011. "Menggunakan UML". Bandung: Informatika.
- [9] Nugroho, Adi. 2009. "Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java". Yogyakarta: Andi Offset.
- [10] Henderi. 2009. "Unified Modeling Language." Tangerang.

- [11] Kadir, Abdul. 2009. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [12] Mulyanto, Agus. 2009. Sistem Informasi Konsep & Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [13] Raharjo,Budi. 2011. “Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL”. Bandung: Informatika.
- [14] Kustiyahningsih,Yeni. 2011. “Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL”. Jakarta: Graha Ilmu
- [15] Sibero,Alexander F.K. 2011. “Kitab Suci Web Programing”. Jakarta: Mediakom.
- [16] Sigit Christianus. 2010. “Pengantar Manajemen Proyek Berbasis Internet”. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [17] Wahana Komputer. 2010. “Membuat Aplikasi Client Server dengan Visual Basic 2008”. Yogyakarta: Andi Offset.
- [18] Bunafit.2009. “Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak”. Jakarta : BunafitMediakita.
- [19] Sibero,Alexander F.K. 2012. “Kitab Suci Web Programing”. Jakarta: Mediakom.